

Games
for Windows®

BRINK®



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Bethesda™

⚠ Предупреждение о возможном вреде для здоровья

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Некоторые люди страдают припадками, возникающими в результате воздействия визуальных эффектов — например, мерцающего света или быстро сменяющихся во время игры изображений на экране. Даже люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут быть подвержены им при определенных условиях.

Симптомами припадка могут быть головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации в пространстве, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены приступам, нежели взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть, если вы устали или не выспались, делать 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

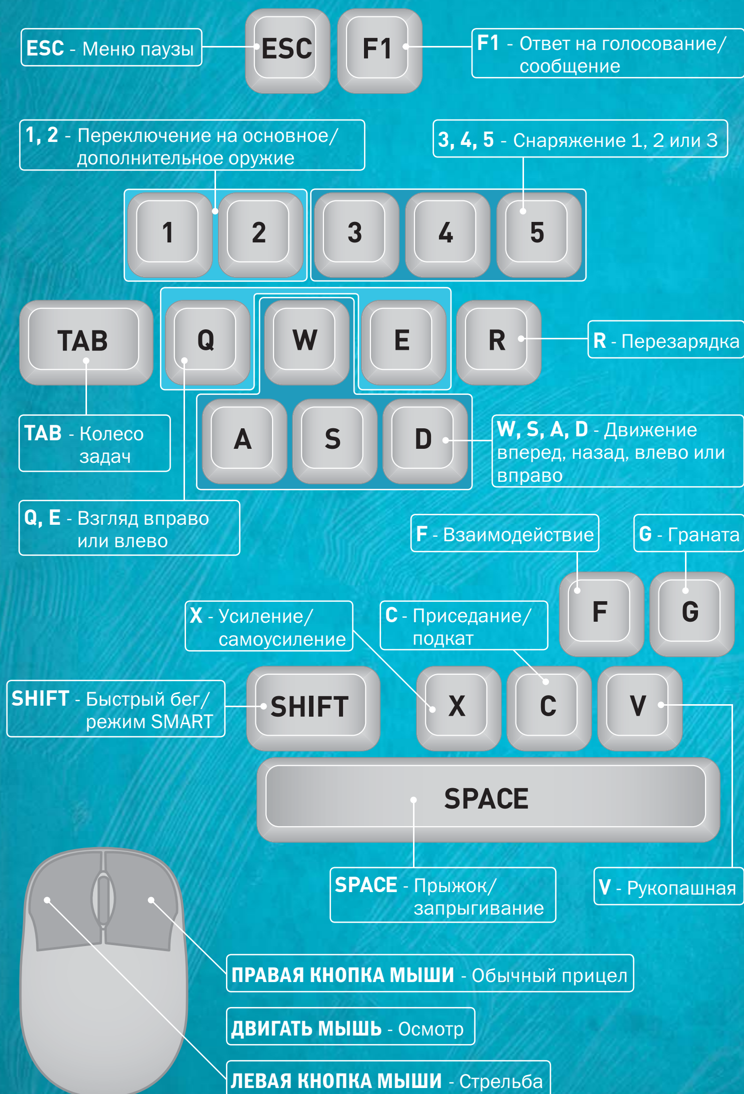
Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

СОДЕРЖАНИЕ



УПРАВЛЕНИЕ

КЛАВИАТУРА И МЫШЬ



АРК

На дворе 2045 год. Последний оплот человечества — Арк — переживает тяжелые времена.

Огромный плавучий город стоит на якоре в дальнем уголке Тихого океана. В начале XXI века Арк был фантастическим проектом экологов. Создатели этого города пытались построить полностью автономное поселение, чтобы наглядно продемонстрировать принципы экологически безопасного жилья. Для постройки Арка был использован новейший материал под названием аркоралл — генетически модифицированный вид коралла, который, как было обнаружено, способен при затвердевании впитывать газы, создающие парниковый эффект, становясь при этом прочнее и легче бетона. Белая башня Арка должна была стать всемирным символом технического прогресса, а также популярной рекламой драгоценного материала.

Все изменилось внезапно, в 20-х годах XXI века, по причине глобального потепления. Быстро прибывающая вода мирового океана оставила без крова миллионы людей, и всемирная экономика вошла в стремительный штопор. Арк быстро перевели на новую, тайную стоянку, но тем не менее туда успели добраться десятки тысяч беженцев, искавших безопасное убежище. У Основателей Арка не оставалось выбора — они должны были помочь людям. Они приняли на борт столько беженцев, сколько смогли, и разместили их на наспех сооруженных «Жилых островах». Кризис не заканчивался, и в конце концов Арк потерял всякую связь с внешним миром — в итоге многие его жители полагают, что остальная цивилизация погибла.

Арк оказался переполнен тысячами «гостей»-беженцев, и его системы возобновления ресурсов начали отказывать — а сами ресурсы сокращаться. Арк находится на грани неминуемого взрыва неповиновения из-за сложного баланса сил между двумя фракциями: охраной Арка под руководством его Основателей, стремящейся поддерживать закон и порядок среди остатков человечества; и гражданским Сопротивлением, сформированным теми, кто хотел бы использовать ресурсы Арка для поиска выживших собратьев.

Вы — один из жителей плавучего города, и среди вспыхнувшей гражданской войны вы должны выбрать, сражаться ли на стороне Сопротивления, чтобы сбежать с Арка, или же поддерживать охрану, чтобы спасти его.



ПЕРСОНАЖИ



ИМЯ [redacted] или [redacted] или «ИШМАЭЛЬ»
ДОЛЖНОСТЬ [redacted]
ДАТА РОЖДЕНИЯ [redacted]
МЕСТО РОЖДЕНИЯ [redacted]
РОДСТВЕННИКИ [redacted]
ДАТА ПРИБЫТИЯ Нет
ИДЕНТ. НОМЕР АРКА ИНА 00,000,004
СПОНСОР ИММИГРАЦИИ Нет
ВОДНЫЙ РАЦИОН Не ограничен



Таинственная Ишмаэль показывает вам Арк, намекая на свою принадлежность к группе его Основателей. Она требует, чтобы вы выбрали сторону. За какую из партий вы хотите играть?

ИМЯ КЛИНТОН МОКОЭНА
ДОЛЖНОСТЬ Охрана ~~Ряд. Кап. Серж. Лейт.~~ Капитан
ДАТА РОЖДЕНИЯ 08/11/2002
МЕСТО РОЖДЕНИЯ Кейптаун, Южная Африка
РОДСТВЕННИКИ Нет
ДАТА ПРИБЫТИЯ 04/09/2024
ИДЕНТ. НОМЕР АРКА ИНА 11,783,921
СПОНСОР ИММИГРАЦИИ Охрана Арка
ВОДНЫЙ РАЦИОН Гражданский стандарт



Капитану Мокоэне приходилось видеть, как в океанских волнах гибнут целые нации, и он искренне верит, что Арк — это все, что осталось от человеческой цивилизации. Чтобы люди Арка оставались сытыми, одетыми, с крышей над головой и, что самое главное, напоенными, его охрана должна остановить угрозу, исходящую от Сопротивления. Любой ценой.

ИМЯ ДЖОЗЕФ ЧЕН
ДОЛЖНОСТЬ ~~Сварщик 2 разряда 1 разряда Мастер~~ Представитель
ДАТА РОЖДЕНИЯ 11/06/1991
МЕСТО РОЖДЕНИЯ Гуанчжоу, КНР
РОДСТВЕННИКИ Стивен Чен (покойный)
ДАТА ПРИБЫТИЯ 12/08/2014
ИДЕНТ. НОМЕР АРКА ИНА 00,000,852
СПОНСОР ИММИГРАЦИИ «Арк-Корп Индастри»
ВОДНЫЙ РАЦИОН Сокращенный



Чен был одним из первых инженеров Арка. Многие считают его простым честным тружеником, и он пользуется большим авторитетом среди гостей-беженцев. Чен возглавляет Сопротивление, подпольно борясь с тиранией Основателей и охраны – или тем, что он считает тиранией. Он борется против сложившегося порядка вещей, при котором страдающее от жажды большинство тяжко трудится, чтобы обеспечить привилегированное меньшинство.

НАЧАЛО ИГРЫ



При первом запуске игры *Brink* вам потребуется создать персонажа, а затем выбрать сторону, за которую вы будете сражаться в разразившемся конфликте. После этого вы можете приступить к выполнению заданий. В игре *Brink* вы будете получать задания последовательно, согласно сюжетной линии, однако вы вольны нарушить установленный распорядок.

При выполнении заданий вы будете выполнять поставленные цели, используя способности, характерные для вашего класса. Основные цели необходимо выполнять для победы; дополнительные цели дают вашей команде преимущество, но их реализация не будет решающей в игре.

В игре *Brink* вы не воюете в одиночку, а всегда находитесь в составе команды из восьми человек. Вы — и каждый ваш союзник — можете выполнить любую цель, хотя иногда вам понадобится сменить для этого класс. В игре четыре класса: солдат, медик, инженер и разведчик. Для достижения успеха команде необходим правильный баланс классов. Вы должны всегда принимать во внимание то, что делают ваши союзники и искать возможности либо помочь им, либо проявить инициативу — так, чтобы они могли помогать вам.

В игре вы будете получать очки опыта (XP) за достижение целей, помощь товарищам по команде и нападения на врага. Набрав достаточно XP, вы получаете новый уровень, что позволяет вам купить новые способности.

Любое из заданий в игре можно выполнять как при подключенном, так и при отключенном соединении с Интернетом, в одиночку или вместе с командой. В сущности, весь сюжет можно полностью сыграть, подключившись к Интернету. В любом случае у вас будет доступ к одинаковому числу заданий, одинаковые возможности получить новый уровень, одинаковый набор оружия и способностей и тот же самый сюжет.

Завершив выполнение всех заданий для своей команды, вы можете сыграть тем же персонажем за команду противника, получив таким образом опыт сражения за обе стороны конфликта.

Если, выполняя задание, вы потеряетесь в ходе игры или захотите узнать, что делать дальше, нажмите клавишу Tab на клавиатуре. Вам будет предложена цель, которая будет доступна из любого места на уровне, а также видна на вашем радаре, так что вы сможете броситься прямо в бой!

ВЫДЕРЖКА ИЗ БУКЛЕТА «АРК» | СТРАНИЦА 1

АРК – ЭТО ОТВЕТ
СТАБИЛЬНОЕ БУДУЩЕЕ НАШЕЙ ПЛАНЕТЫ

Арк станет **первым в истории человечества плавучим городом,** компактным густонаселенным центром, **полностью свободным от машин и выхлопных газов**. Этот город будет примером первого энергосберегающего поселения с нулевыми выбросами углекислого газа и нулевыми отходами. По сравнению с другими большими городами, уровень потребления опресненной воды в Арке снизится на 80%, а все отходы от производства будут пригодны для переработки. Самыми популярными видами передвижения будут пеший и велосипедный, а работающая на электроэнергии система персонального транспорта предоставит удобную и гибкую альтернативу частному автомобилю.





ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА



TAB – КОЛЕСО ЗАДАЧ
Нажатие этой клавиши позволяет получить рекомендованную к выполнению задачу. После этого соответствующая цель будет отмечена на карте, а успешное выполнение задания принесет вам XP.

Удерживая эту клавишу, вы вызовете колесо задач, которое позволит выбрать задачу по вкусу. Более подробно о колесе задач на стр. 14.

1, 2 – ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ НА ОСНОВНОЕ/ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ
По нажатию одной из этих клавиш вам будет предложено сменить основное оружие на дополнительное или наоборот. Заметьте, что это быстрее, чем перезарядка, так что в жарком бою рекомендуется менять вооружение, а не ждать, пока перезарядится ваше оружие.

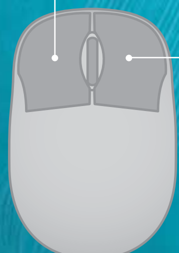
3, 4, 5 – СНАРЯЖЕНИЕ
Если ваши способности требуют использования снаряжения, его можно надеть или снять при помощи этих клавиш.



R – ПЕРЕЗАРЯДКА
Нажав эту клавишу, вы перезарядите свое оружие.

Q, E – ВЗГЛЯД ВПРАВО/ВЛЕВО
Когда вы смотрите через прицел, вы можете бросить взгляд влево (**Q**) или вправо (**E**).

W, A, S, D – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
Длительность нажатия клавиши регулирует скорость перемещения персонажа.



ЛЕВАЯ КНОПКА МЫШИ – СТРЕЛЬБА
Для стрельбы из оружия, находящегося в данный момент в руках персонажа ***нажмите*** или ***удерживайте*** эту клавишу. Не забывайте использовать короткие управляемые очереди для большей точности и экономии боеприпасов.

ПРАВАЯ КНОПКА МЫШИ – ОБЫЧНЫЙ ПРИЦЕЛ
Удерживание этой кнопки позволяет использовать механический прицел для улучшения меткости. Кроме того, вы можете бросить взгляд влево или вправо, нажав клавиши **Q** и **E** соответственно.

ДВИЖЕНИЕ МЫШИ – ОСМОТР
С помощью мыши вы можете осмотреться вокруг. Чем быстрее вы движетесь, тем хуже будет ваш прицел.

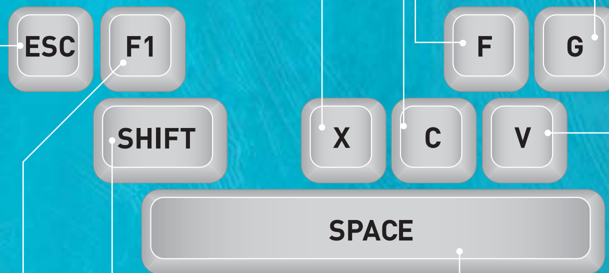
ESC – МЕНЮ ПАУЗЫ
Нажав на эту клавишу в любой момент игры (включая ролики), вы получаете доступ к меню, где можно создать отделение (см. стр. 21), изменить настройки игры, отменить задание и, в некоторых случаях, сменить оружие и класс персонажа.

F – ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ
Удерживая эту клавишу, вы сможете вступать во взаимодействие с предметами и людьми. При встрече с предметами и людьми, с которыми возможно взаимодействие, игра будет давать вам подсказки. Отпуская клавишу, вы прерываете текущее действие.

C – ПРИСЕДАНИЕ
Нажмите эту клавишу, чтобы пригнуться, или ***удерживайте*** ее при беге, чтобы совершить подкат, подныривая под низкие препятствия и сбивая с ног врагов.

X – УСИЛЕНИЕ/САМОУСИЛЕНИЕ
Нажатие и удерживание этой клавиши позволит вам вылечить или оживить персонажа, улучшить или перезарядить оружие — в зависимости от класса. Подробнее о классах на стр. 10.

G – ГРАНАТА
Чтобы бросить гранату, нажмите эту клавишу. Чтобы выдернуть чеку и подержать гранату в руке, удерживайте клавишу **G**. Таким образом, вы сможете управлять временем взрыва, однако следите, чтобы граната не взорвалась у вас в руках. Некоторые гранаты нельзя удерживать в руке перед броском.



F1 – ОТВЕТ НА ГОЛОСОВАНИЕ/СООБЩЕНИЕ
Когда один из игроков устраивает голосование в многопользовательском матче, вы можете ответить на него, нажав эту клавишу. К тому же, когда вы получаете новое сообщение, нажатие этой клавиши позволит вам быстро прочесть его.

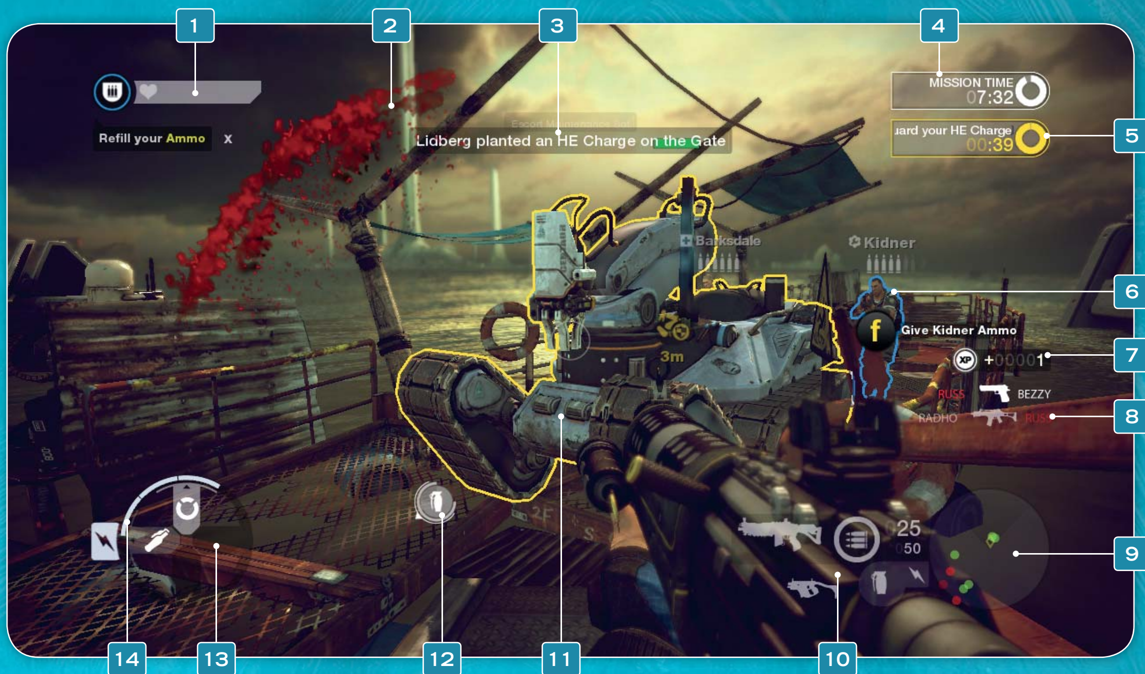
SHIFT – БЫСТРЫЙ БЕГ/SMART
Нажатие этой клавиши позволяет вам перейти в режим быстрого бега до полной остановки. Во время быстрого бега нельзя карабкаться вверх. Удерживание этой клавиши переводит персонажа в режим SMART, позволяющий автоматически преодолевать препятствия. Подробнее о режиме SMART на стр. 18.

V – РУКОПАШНАЯ
Нажатие этой клавиши позволяет совершить удар в ближнем бою. Таким способом можно сбить врага с ног или прикончить лежащего врага, не дав ему подняться и заставив его присоединиться к следующей волне подкреплений (см. стр. 18).

ПРОБЕЛ – ПРЫЖОК
Нажатие пробела позволяет прыгнуть, а его ***удерживание*** – взобраться на ближайшее препятствие. Персонажам с легким телосложением нажатие Пробела в момент столкновения со стеной позволяет осуществить прыжок через стену.

Интерфейс игры предоставляет вам массу тактических данных о текущей ситуации в бою и состоянии вашего персонажа.

Некоторые из указателей отображаются только при необходимости.



1 ИНДИКАТОР ЗДОРОВЬЯ
Показывает текущий уровень здоровья и все действующие усилители здоровья.

2 ИНДИКАТОР УДАРА
Показывает направление атаки, если персонаж под обстрелом.

3 СООБЩЕНИЯ
Показывает обновления, касающиеся статуса задачи.

4 ТАЙМЕР ЗАДАНИЯ
Показывает временное ограничение для текущего задания.

5 СТАТУС ЗАДАЧИ
Показывает статус текущей основной задачи, а также все активные дополнительные задачи.

6 ИНТЕРАКТИВНЫЙ ОБЪЕКТ
Объекты, предусматривающие взаимодействие, при вашем приближении будут отмечены клавишей F.

7 СЧЕТЧИК XP
Показывает количество очков опыта, полученных при выполнении текущего задания.

8 СПИСОК СМЕРТНИКОВ
Список недавних смертей.

9 РАДАР
Показывает местонахождение товарищей по команде (**белым цветом**), врагов (**красным**) и текущие цели (**желтым**).

10 ОРУЖИЕ И БОЕПРИПАСЫ
Показывает заряд вашего оружия, доступные боеприпасы и статус восстановления гранат.

11 АКТИВНАЯ ЦЕЛЬ
Активная цель обведена желтым контуром и помечена значком.

12 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ГРАНАТАХ
Указывает на ближайшие гранаты.

13 СТАТУС СПОСОБНОСТЕЙ
Показывает способности персонажа, их время восстановления и соответствующие им клавиши (см. стр. 11).

14 СЧЕТЧИК СНАБЖЕНИЯ
Показывает доступный запас снабжения (см. стр. 11).

КЛАССЫ



В игре *Brink* вы можете выбрать для персонажа один из четырех классов, каждый из которых по-своему полезен команде. Изменить класс можно в любой момент при выполнении задания, находясь на командном центре (см. стр. 19). Не забывайте сверяться с текущей ситуацией в команде и не бойтесь сменить класс, если это полезно для достижения цели.



СОЛДАТ

Солдаты мастерски производят разрушения. Они могут закладывать заряды взрывчатки для того, чтобы разрушать ключевые объекты. Помимо стандартной гранаты, они снабжаются коктейлем Молотова, так что гранат у них вдвое больше, чем у остальных классов. Солдаты могут пополнять запасы зарядов — как свои, так и товарищей, что делает их незаменимыми в команде.



МЕДИК

Медики не дают погибнуть ни товарищам по команде, ни периодически встречающимся ключевым персонажам. Их аптечки можно использовать для излечения и восстановления как собственного здоровья, так и здоровья товарищей по команде. Вовремя поданный медиком оживляющий шприц позволит павшим товарищам вернуться в бой вместо того, чтобы присоединяться к волне подкреплений (см. стр. 18).



ИНЖЕНЕР

Инженеры — разносторонний класс. Их основная деятельность связана со строительством, починкой и улучшением предметов на поле боя. Их часто призывают для постройки основных и дополнительных целей, а также пулеметных гнезд для оборонных целей. Они могут улучшать свое оружие и оружие соратников, а также закладывать мины, готовя неприятный сюрприз неосторожным врагам.



РАЗВЕДЧИК

Разведчики в игре играют роль шпионов. Они умеют маскироваться так, чтобы спрятаться в гуще врагов, выжидая удобного момента для удара. К тому же, они единственные, кто может видеть и «помечать» вражеские мины (посмотрев на них через прицел), обеспечивая своему отряду отсутствие неприятных сюрпризов. Кроме того, они умеют взламывать компьютерные системы, что необходимо для победы при выполнении некоторых заданий.

СПОСОБНОСТИ



В игре *Brink* присутствует более 50 уникальных способностей. Некоторые из них доступны только для определенных классов, остальные доступны персонажам любого класса.

В начале игры вы обладаете несколькими важными способностями, но для приобретения новых вам придется зарабатывать очки опыта, выполняя задания. Больше всего очков опыта вы получите за помощь товарищам по команде и достижение целей, однако убийство противников также приносит очки. Получив достаточно очков опыта, вы переходите на новый уровень и получаете кредит, который можно потратить на новые способности.

Способности поделены по рангам; вы можете получить способности только вашего ранга.

ВАШ УРОВЕНЬ	ВАШ РАНГ
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Если вам не нравится приобретенная способность, вы можете продать все свои способности и начать заново. Помните, что за это вы получите штраф по очкам опыта, так что взвешивайте свой выбор.



СНАБЖЕНИЕ

Снабжение необходимо для активации способностей. На экране игры оно показано в виде индикатора (см. стр. 9). Если у вас кончается снабжение, вы не сможете использовать некоторые способности; однако со временем уровень снабжения медленно восстанавливается. Кроме того, в игре существуют возможности увеличения максимального уровня снабжения.



ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Помимо ограничений по ресурсам, для некоторых способностей требуется определенный период восстановления. Эти способности можно задействовать только один раз в течение заданного периода времени (например, так работают гранаты). После использования способности начнется ее восстановление. Оставшееся время восстановления показано на значке способности (см. стр. 9).



СНАРЯЖЕНИЕ

Для активации некоторых способностей требуется особое снаряжение. В этом случае его необходимо задействовать перед тем, как использовать способность. При покупке одной из таких способностей они автоматически будут привязаны к клавишам **3**, **4** или **5**. Для активации этих способностей нужно нажать соответствующую клавишу. Для отключения нажмите ту же клавишу еще раз.

С другой стороны, существуют способности, не требующие снабжения и снаряжения, т.е. после покупки они действуют постоянно. Например, способность «Ветеран» увеличивает ваш индикатор здоровья до конца игры.

ЦЕЛИ



Весь сюжет игры *Brink* вращается вокруг определенных целей. Здесь недостаточно хорошо сражаться, вам необходимо достигать поставленных целей и мешать противнику достичь собственных. Кроме того, достижение целей – это лучший способ заработать очки опыта для повышения уровня, достичь нового ранга и получить доступ к новым способностям (см. стр. 11).

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Этих целей необходимо достичь, чтобы ваша команда победила. Они всегда перечислены как наиболее приоритетные в колесе задач (см. стр. 14). В каждый момент времени может быть только одна актуальная основная цель.



СОЛДАТ: РАЗРУШИТЬ КЛЮЧЕВОЙ ОБЪЕКТ

Некоторые задания для солдата предусматривают закладку взрывчатки на ключевой точке. После этого бомбу нужно защищать от вражеских инженеров, которые попытаются обезвредить ее.



ИНЖЕНЕР: ПОСТРОИТЬ/ОТРЕМОНТИРОВАТЬ КЛЮЧЕВОЙ ОБЪЕКТ

Зачастую ключевые объекты задания, необходимые для победы команды, инженерам команды приходится чинить или даже строить. В этих случаях инженер должен приблизиться к объекту (или месту его постройки) и использовать инструменты для строительства/ремонта в течение продолжительного периода времени. В это время инженер беззащитен, так что необходимо дождаться товарищей по отряду, которые обеспечат прикрытие.



МЕДИК: ОЖИВИТЬ КЛЮЧЕВОГО ПЕРСОНАЖА

При выполнении некоторых заданий приходится сопровождать ключевых персонажей, и, если враг выводит их из строя, медик должен оживить их, чтобы они могли двигаться дальше.



РАЗВЕДЧИК: ВЗЛОМАТЬ КЛЮЧЕВОЙ ОБЪЕКТ

Если нужно взломать компьютерную систему, разведчик может использовать для этой цели свой КПК. Для начала нужно установить на взламываемый компьютер модуль взлома. Во время взлома персонаж может перемещаться и искать удобную для обороны позицию. Однако чем дальше он находится от цели взлома, тем дольше продолжается взлом. Кроме того, вражеские инженеры могут снять модуль взлома – так что его нужно защищать.



СОПРОВОДИТЬ КЛЮЧЕВОГО ПЕРСОНАЖА/ТРАНСПОРТ

Время от времени основной целью при выполнении задания является доставка человека или транспорта из пункта А в пункт В. В этих случаях кто-то должен находиться рядом с ключевым объектом, чтобы гарантировать перемещение. Это обеспечивает постоянный приток очков опыта в период сопровождения.

В то же время, команде противника будет поставлена цель остановить передвижение этого человека или транспорта.



ДОСТАВИТЬ КЛЮЧЕВЫЕ СВЕДЕНИЯ

Некоторые задания предполагают доставку из пункта А в пункт В небольших предметов. Для этого один из членов команды должен подобрать предмет, коснувшись его, а затем добраться до указанного места и вступить во взаимодействие с другим объектом на карте, осуществив передачу.

Вражеская команда получит задачу не допустить доставку. Они могут убить курьера, а затем вступить во взаимодействие с предметом и вернуть его в исходную точку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Существуют цели, крайне важные для выполнения конечного задания, но не критичные для победы. Ниже приводится список наиболее распространенных целей такого рода.



ОХРАНА КЛЮЧЕВОГО ОБЪЕКТА

Нахождение рядом с местоположением любой цели приносит постоянный поток очков опыта за «охрану объекта». Очки опыта поступают независимо от того, есть ли вокруг враги, поэтому вы одним ударом убиваете двух зайцев: получаете XP путем сравнительно небольшого усилия и находитесь в нужном месте в нужное время.



СОПРОВОЖДЕНИЕ ТОВАРИЩА

Если ваш товарищ по отряду выполняет основную задачу, вы можете его «сопровождать». Выполняя это задание, вы будете получать очки опыта все время, пока ваш товарищ жив.



СМЕНА КЛАССА

Если в команде недостаточно персонажей того класса, который необходим для достижения текущей основной цели, создается новая задача, подсказывающая отряду необходимость смены класса. Очень важно, чтобы кто-то откликнулся на призыв, иначе шансы на успех очень невелики.



ПОМОЩЬ ТОВАРИЩАМ

Медики, солдаты и инженеры владеют специальными способами для улучшения определенных характеристик своих товарищей (например, здоровья, боеприпасов, брони, оживления, силы удара). Поэтому всегда имеется задача «помочь ближайшим соратникам». Это приносит не только очки опыта, но и благодарность товарищей.



ЗАХВАТ КОМАНДНОГО ЦЕНТРА

Эта задача указывает на ближайший вражеский или нейтральный центр, который можно захватить, получив XP и общий бонус для команды (см. стр. 19).

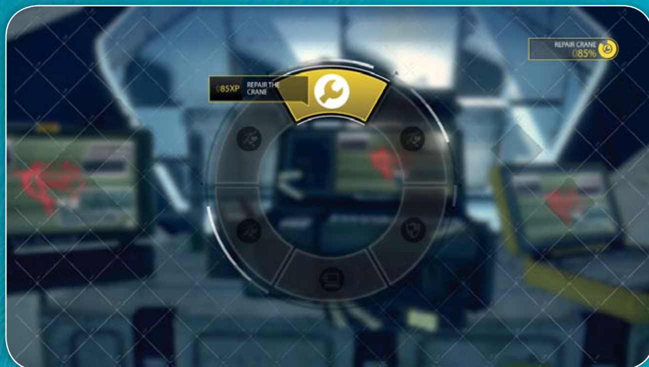


НАЙТИ БЛИЖАЙШИЙ КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР

Это особая задача, всегда присутствующая в списке; она приведет вас к ближайшему командному центру. За это не начисляются очки опыта, поскольку это не столь важно для выполнения главного задания, однако командные центры незаменимы, если вы потеряетесь.

КОЛЕСО ЗАДАЧ





Самый удобный способ узнать о текущих целях – это использовать колесо задач.

Чтобы просмотреть колесо, ***нажмите и удерживайте клавишу Tab***. Колесо покажет вам текущие цели, их местоположение и относительный приоритет, а также, сколько ваших товарищей по команде приступили к их поиску. Выделенная запись в верхней части колеса всегда соответствует самой важной цели, которой необходимо достичь для победы вашей команды.

Если вы торопитесь, можно ***нажать клавишу Tab***, а не удерживать ее – в этом случае вы увидите самую важную из имеющихся целей.

ПРЕИМУЩЕСТВА КОЛЕСА

КОММУНИКАЦИЯ – выбрав задачу на колесе, ваш персонаж автоматически сообщает всем товарищам по команде о своих намерениях. Для ваших соратников эта информация может быть бесценной, к тому же, она может создать для них новые цели.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ XP – выполнив цель, выбранную на колесе задач, вы получите очки опыта. Это поможет вам быстрее развивать своего персонажа. Поэтому рекомендуется использовать колесо, если вы знаете, куда идти и что делать.

ВЫДЕРЖКА ИЗ БУКЛЕТА «АРК» | СТРАНИЦА 3

ЭВОЛЮЦИЯ ИНВЕСТИЦИЙ В АЛЬТЕРНАТИВНУЮ ЭНЕРГЕТИКУ

Арк позволяет вам и вашим акционерам гармонично **сочетать выгоду и ответственность**. Арк представляет множество возможностей для получения главенствующей позиции на рынке в области **оптимальных по соотношению «цена-качество» технологий** энергетической отрасли, одновременно учитывая интересы государственных и международных акционеров, а также мирового сообщества в целом, в сфере экологии. Инвестиции в Арк смогут удовлетворить растущий аппетит инвестиционных фондов в области рентабельных технологий, максимально использующих переработку жизненно важных ресурсов.



НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА





Вы можете создать множество персонажей как в охране, так и в Сопротивлении, каждый из которых будет обладать уникальной внешностью. Некоторые элементы облика можно изменить в любой момент, но остальные останутся неизменными – архетип, голос, татуировки и шрамы. Взвешивайте свои решения.

Развивая своего персонажа, вы получите новые возможности индивидуализации, которые сделают его поистине уникальным. Возможности открываются одновременно всем вашим персонажам – а не только тому, который перешел на новый уровень.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

В игре можно выбрать один из трех вариантов телосложения.



НОРМАЛЬНОЕ
Такое телосложение доступно в начале игры. Вы получите среднее количество здоровья и сможете использовать большинство видов оружия. Вы сможете перебираться через препятствия высотой чуть ниже человеческого роста.



КРЕПКОЕ
Такое телосложение становится доступным, когда вы получаете несколько уровней. С этим типом телосложения вы можете пользоваться любым оружием в игре и получаете большее количество здоровья. Однако вы перемещаетесь медленнее, чем более легкие персонажи, и можете перебираться через препятствия высотой по пояс.



ЛЕГКОЕ
На определенном уровне вы сможете выбрать легкое телосложение. В этом случае вы ограничены в выборе оружия, а ваш уровень здоровья минимален. Однако вы не только быстро двигаетесь, но и способны взбираться на стены (см. стр. 18), что позволяет вам оказаться гораздо выше, чем более крепким персонажам.

ОРУЖИЕ



В игре *Brink* четыре категории оружия. Многие из них доступны в начале игры, а остальные открываются после прохождения испытаний (см. стр. 19).



ТЯЖЕЛОЕ

Это оружие могут использовать только персонажи с крепким телосложением (см. стр. 15). Обычно оно дает проигрыш в меткости, зато имеет большую огневую мощь.



СРЕДНЕЕ

Это основное оружие игры, пригодное, в общем, для любой ситуации.



ЛЕГКОЕ

Легкие винтовки обеспечивают невероятную убойную силу и радиус поражения, однако обладают низкой скорострельностью. Пистолет-пулемет обладает высокой точностью и скорострельностью, но действует только на короткой и средней дистанции.



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Пистолеты – лучшее запасное оружие в непредвиденной ситуации, но в рукопашной они заменяются тяжелым ножом, который наносит гораздо больше урона, чем обычный.

ВЫДЕРЖКА ИЗ БУКЛЕТА «АРК» | СТРАНИЦА 2

АРК – ФОНД АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ЭНЕРГЕТИКИ
ПЕРЕДОВЫЕ ИНВЕСТИЦИИ

Возобновляемость ресурсов – жизненная необходимость. Вода, энергия и экологический аспект выживания Арка значительно повышают местный спрос на использование альтернативной энергетики – нужда в них гораздо выше, чем в предметах роскоши или конъюнктурных временных решениях, поскольку они отвечают реальному состоятельному спросу. Арк предлагает единственные в своем роде возможности для развития и реализации технологий альтернативной энергетики. Многочисленные синергичные и находящиеся в постоянном взаимодействии составляющие Арка предлагают уникальные возможности для поддержки, развития и повышения эффективности.



АКСЕССУАРЫ



Все аксессуары для оружия в игре становятся доступными по мере прохождения испытаний (см. стр. 19).



ОПТИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ

Прикрепив его к оружию, вы сможете рассматривать вблизи удаленные цели, видя их лучше, чем в обычном прицеле, однако время на экипировку увеличится.



УЛУЧШЕННЫЙ ПРИЦЕЛ

Смотря в прицел, вы не теряете периферийного зрения, однако приближения в прицеле нет.



КОЛЛИМАТОРНЫЙ ПРИЦЕЛ

Замена обычному механическому прицелу.



ГЛУШИТЕЛЬ

Стреляя из оружия с глушителем, вы не появляетесь на радаре противника, как происходит при использовании оружия без глушителя.



ДУЛЬНЫЙ ТОРМОЗ

Используя этот аксессуар, вы увеличиваете и точность стрельбы, и издаваемый им шум, что позволяет врагу обнаруживать ваше расположение с более удаленной точки.



РУКОЯТЬ

Облегчает процесс обращения с оружием, но экипировка занимает больше времени.



ПОДСТВОЛЬНЫЙ ГРАНАТОМЕТ

При наличии этого аксессуара осколочные гранаты больше не требуется бросать вручную, а запускать с помощью оружия. При этом гранаты взрываются при контакте с целью, а не по времени.



БЫСТРЫЙ ОГОНЬ

Повышает скорострельность полуавтоматического оружия. Неприменимо к полностью автоматическому оружию.



МАГАЗИН УВЕЛИЧЕННОГО ОБЪЕМА

Содержит больше патронов, чем обычный магазин, однако оружие становится сложнее в обращении из-за увеличения веса.



СПАРЕННЫЕ МАГАЗИНЫ

Значительно увеличивает скорость каждой второй перезарядки, однако оружие становится сложнее в обращении из-за увеличения веса.



ДИСКОВЫЙ МАГАЗИН

Значительно увеличивает боекомплект оружия, делая его сложнее в обращении из-за увеличения веса.



БЫСТРЫЙ РЕМЕНЬ

Увеличивает скорость экипировки.

СМЕРТЬ





Получив определенное количество урона, вы не умираете, а «выходите из строя». Это означает, что вы все еще живы и дружественный медик сможет вернуть вас в строй. После оживления вы получаете дополнительные очки опыта.

Если вас вывели из строя, вы можете дожидаться медика или присоединиться к следующей «волне подкреплений». Подкрепления запускаются с регулярными интервалами. Все, кто был выведен из строя и решил вернуться с подкреплением, окажутся в начале уровня, готовые продолжать битву.

Дожидаясь медика или новой волны подкреплений, вы можете осматриваться и замечать приближающихся врагов. Враги смогут «прикончить» вас несколькими пулями или рукопашным ударом. В этом случае вы вынуждены будете присоединиться к следующей волне подкреплений.

РЕЖИМ SMART



В игре *Brink* используется новейшая система перемещения под названием SMART (Smooth Movement Across Random Terrain — плавное перемещение по пересеченной местности). Благодаря ей персонаж может автоматически преодолевать препятствия и взбираться на уступы, позволяя вам полностью сосредоточиться на действии и принятии тактических решений.

Система SMART проста в использовании. Нажмите и удерживайте клавишу Пробел и бегите к своей цели. SMART позаботится обо всех препятствиях на пути и поможет вам осуществить нужные прыжки и скольжения. SMART можно выключить в любой момент, отпустив клавишу Пробел. Кроме того, во время SMART-перемещения вы можете стрелять, хотя меткость стрельбы снижается.

Получив возможность выбрать легкое телосложение, вы сможете перепрыгивать стены. Для этого нужно прыгнуть в направлении стены, затем снова нажать клавишу прыжка в момент столкновения с ней. Прыжки через стену позволят вам попасть в ранее недоступные места, так что не бойтесь экспериментировать.

Вы можете выполнять все движения системы SMART вручную с помощью комбинации клавиш для быстрого бега, прыжков, приседаний и подкатов. Если вы будете вовремя нажимать верные клавиши, вы будете двигаться плавнее и быстрее.

КОМАНДНЫЕ ЦЕНТРЫ



При выполнении каждого задания вы увидите на поле боя хотя бы один командный центр. В начале уровня они нейтральны и их может занять любая команда. За захват центра вся команда получает один из двух бонусов: у всех членов отряда увеличивается либо индикатор здоровья, либо индикатор снабжения (см. стр. 11). Этот бонус действует, пока командный центр не отобьют враги или пока бой не переместится на новый участок карты.

Кроме того, захваченные вашей командой центры используются для пополнения боезапаса, получения любого доступного оружия и смены класса (см. стр. 10). Чтобы найти ближайший командный центр и произвести любое из указанных действий, используйте колесо задач (см. стр. 14).

Захват и удержание командных центров – надежный способ победоносно выполнить основную цель.

ИСПЫТАНИЯ



Помимо сюжетных заданий в игре *Brink* вы можете также взяться за дополнительные уровни-испытания. Каждое испытание состоит из трех уровней сложности, и после прохождения каждого из них вам открываются новое оружие и аксессуары к нему. Добравшись до последнего уровня сложности каждого испытания, вы сможете увидеть таблицы лидеров (в Интернете) и сравнить свои результаты с результатами других игроков со всего мира, а также ваших друзей. Кроме того, существуют кооперативные версии тех же испытаний.

Получив новый уровень и новые способности, вы можете снова проходить испытания, чтобы улучшить свой предыдущий результат уже обновленным, более сильным персонажем.

ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТЬ

Пытайтесь выполнить серию задач, пока ваши товарищи защищают вас и отвлекают на себя вражеский огонь.

ПАРКУР-ПРИВЕТ

Выбрав персонажа с легким телосложением, вы будете носиться по трехмерному лабиринту, как можно быстрее достигая всех ключевых точек.

КРУГОВАЯ ОБОРОНА

Будучи инженером, вы должны будете приложить все усилия, чтобы остановить многочисленные вражеские попытки захвата вашего командного центра.

КОНВОЙНЫЙ

Используйте свои инженерные навыки для поддержки в рабочем и мобильном состоянии вашего ремонтного робота, пока вы сопровождаете его к концу уровня сквозь накатывающиеся волны врагов.

СЕТЕВАЯ ИГРА



Игра *Brink* уникальна тем, что вы можете пройти весь сюжет как без подключения к сети, в традиционном однопользовательском режиме, так и с подключением – в режиме кооперации или соперничая со всеми без исключения игроками. Существует несколько вариантов сюжетной организации игры.



КАМПАНИЯ

Выбрав в главном меню пункт «Кампания», вы увидите список всех сюжетных заданий; в котором будет выделено текущее. Вы можете выполнять задания в любом порядке. Выбрав задание, вы снова оказываетесь перед выбором.

Он состоит в том, чтобы играть без подключения к Интернету (соло) или в сети (кооперация или соперничество), определяя тех, кто может подключиться к сетевой игре. Вы можете ограничить прием узким кругом друзей, брать только тех, кого пригласите сами, или сделать игру открытой для всех.

После начала кампании в игре сохранятся выбранные вами настройки. Они будут действовать как для текущего, так и для будущих заданий, пока вы не измените параметры игры.

В режиме кампании игра организована наиболее дружелюбным образом в расчете на сетевой вариант. Вас никогда не убьет асоциальный соратник, вы не услышите от незнакомых людей грубых слов, и вам не придется терпеть игроков более высоких рангов, использующих свои способности для получения нечестного преимущества.

СВОБОДНАЯ ИГРА

Выбрав в главном меню пункт «Свободная игра», вы получаете гораздо больше свободы. Однако вы перестаете двигаться по сюжету. Если хотите увидеть все ролики и выяснить, что в конце концов случится с Арком, вам лучше вернуться к варианту кампании. Но, если вы хотите пережить захватывающие приключения, перекроив по собственным правилам большинство настроек, попытайте счастья в свободной игре.

В режиме свободной игры вы также можете выбрать однопользовательскую или сетевую игру (кооперативную или соревновательную), выбирая себе игроков в компанию. После этого нужно задать настройки матча – это серия настроек, которые могут радикально изменить вашу игру в *Brink*.

По умолчанию настройки матча таковы:

СТАНДАРТ
Игра проходит точно так же, как в режиме кампании.

РАСШИРЕННЫЙ
Игра похожа на игру в режиме кампании, однако добавлен огонь по своим – то есть, вы можете по неосторожности убить товарища по команде шальной пулей или взрывом. Это добавляет игре дополнительного азарта. Кроме того, командный голосовой канал включен по определению, так что вы услышите все, что захотят сказать остальные.

СОРЕВНОВАНИЕ
Вариант соревнования моделирует более регламентированный и уравновешенный стиль турнирной игры, с меньшими командами, а сюжет в целом более беспощадный.

СТАРАЯ ШКОЛА
В этом варианте работает стиль «все сгодится», без ограничений рангов, без защиты от асоциального поведения и без пощады. Сюда стоит соваться только закаленным бойцам и фанатам «шутеров».

ОСОБЫЙ
Особый вариант возможен только для частных игр. В этом случае вы напрямую контролируете широкий спектр настроек уровня и можете создать великолепный матч по собственным предпочтениям. Затем пригласите друзей, чтобы сыграть в игру так, как видите ее вы.

СЕКУНДОМЕР

Еще одна возможность свободной игры – сражение в боях на скорость. В этом режиме обе команды по очереди проверяют, кто быстрее выполнит выбранное задание. Вы победите, если ваша команда покажет лучшее время, чем противник. Если ни одна команда не выиграла, победа присуждается тем, кто выполнил больше основных задач. Если команды идут вровень по задачам, побеждает та, которая набрала больше XP.

ОТДЕЛЕНИЯ

Во время сетевой игры вы можете ***нажать клавишу Esc*** и получить доступ к командному табло. На табло можно выбрать товарищей по отряду и пригласить их соединиться в отделение. Если они согласятся, для вас автоматически откроется частный голосовой чат и вы останетесь с ними во всех последующих приключениях, пока не вернетесь на экран титров. Играя с друзьями, вы автоматически попадаете с ними в одно отделение.

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ 

С помощью функции родительского контроля в Windows Vista и Windows 7 родители и опекуны могут ограничить доступ детей к играм для взрослых, а также установить максимальное время, отведенное для игр. Дополнительные сведения см. на веб-сайте по адресу **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 

Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных и видеоиграх, выпущенных компанией «1С-СофтКлаб», обратившись в службу технической поддержки.

Чтобы специалисты оказали вам эффективную помощь, при обращении в службу поддержки необходимо иметь под рукой тексты системных сообщений об ошибках, а также подробное и точное описание проблемы, в том числе обстоятельств, при которых она возникает.

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

Контактная информация
Тел.: +7 (495) 981-23-72 (понедельник–пятница с 9:30 до 20:00 по московскому времени).

Вы также можете отправить свой запрос по электронной почте support@softclub.ru
В письме обязательно укажите:
• точное название приобретенного продукта;
• регистрационный номер или код для техподдержки;
• максимально подробное описание проблемы;
• конфигурацию вашего компьютера.

Перед обращением в службу технической поддержки обязательно уточните:
• марку и модель компьютера;
• марку и модель процессора;
• объем оперативной памяти;
• марку и модель видеокарты, объем видеопамяти;
• марку и модель звуковой карты;
• информацию о драйверах.

Перед отправкой письма ознакомьтесь с правилами составления обращения, представленными на странице **http://www.softclub.ru/users/support.asp**
Это значительно ускорит ответ на ваше письмо.

http://www.softclub.ru
http://games.1c.ru

ШЕСТЬ ЗАКОНОВ ИГРЫ *BRINK*

Держите их в голове, и у вас все получится!

1. Если не знаете, что делать, откройте колесо задач
2. Не бросайте товарищей – одиночки всегда проигрывают
3. Помните о радиусе действия и точности своего оружия
4. Поглядывайте на радар и по сторонам
5. Почаще перезаряжайтесь
6. НИКОГДА не останавливайтесь!

Дополнительную информацию вы найдете на сайте
WWW.BRINKTHEGAME.COM







